
LEA PODHRADSKÁ

Az internetfüggőség sokfélesége – félreértelmezett szabadidő és tanulás

(Nicola F. Johnson)

I
N
F
O
R
M
Á
C
I
Ó
S

T
Á
R
S
A
D
O
M

A
L
O
M

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Podhradská, Lea. „Az internetfüggőség sokfélesége – félreértelmezett szabadidő és tanulás”.

Információs Társadalom XIV, 2. szám (2014): 97–104.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XIV.2014.2.8>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

Lea Podhradská

Az internetfüggőség sokfélesége – félreértelmezett szabadidő és tanulás

(Nicola F. Johnson)

Jelen munkám Johnson¹ által 2009-ben kiadott *Az internetfüggőség sokfélesége- Féltreértelmezett szabadidő és tanulás* című könyvére reflektál, kiegészülve a témában megjelent szakirodalmi megközelítésekkel, diskurzusokkal, néhány kutatási eredménnyel.

Az internetfüggőség, (ha nevezhető egyáltalán betegségnek) elnevezésére többféle terminológia merült fel az évek során. Ezek közé tartozik az internetaddikció, az online addikció, az internetaddikciós zavar, a patológiás, túlzott (excesszív), maladaptív, problémás vagy impulzív internethasználat. Az elnevezések közül legelterjedtebb talán az internetfüggőség és a problémás internethasználat. A rendellenesség e pillanatban még nem szerepel a mentális zavarok nemzetközi osztályozási rendszerében, és nincs konszenzus a tekintetben sem, hogy érdemes-e külön betegségként tekinteni az internet használatával kapcsolatos problémákra, vagy inkább egyéb zavarokat (pl.: szorongást, depressziót) fedő tünetsoportról van szó.²

Mit jelent az internetfüggőség fogalma? Létező, mérhető jelenség? Számos szakirodalom foglalkozik manapság az olyan függőségekkel, mint a nimfomania, szerencsejáték, pornográfia, drog és alkohol függőségek, mégis egyre nő azoknak a megkérdőjelezhető tanulmányoknak a száma, mely az internetfüggőséggel, mint gyógyítható betegséggel foglalkoznak. Johnson célja, hogy szembeszálljon azokkal a könnyed általánosításokkal és elgondolásokkal, melyek az utóbbi időben láttak napvilágot az internetfüggőséggel kapcsolatban. A szerző gyűjtése alapján néhány az egymással versengő diskurzusok közül:

- a) Valóságos jelenség, függőséget okoz, mint a drog. (Kimberly Young)
- b) Az internetfüggőség csupán “játék a szavakkal” (William Glasser)

¹ Nicola F. Johnson a Melbourne-i Monash Egyetem Pedagógiai Karának oktatója, doktori fokozatát 2008-ban, a Deakin Egyetemen szerezte. Kutatási területei: internethasználat, mint társadalmi jelenség, illetve az információs és kommunikációs technológiák az oktatásban. 2009-ben a dél-kelet ausztráliai Wollongong Egyetem Pályakezdők díjában részesült, melyet a tanítás és tanulás területén kifejtett kiemelkedő munkásságáért kapott. Két könyv, így *Az internetfüggőség sokfélesége – Féltreértelmezett szabadidő és tanulás* (The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning , Ashgate, 2009) és a *Disszertáció részletek – Kiút a dzsungelből* (Publishing from your PhD: Negotiating a Crowded Jungle, Gower, 2011) szerzője.

² http://pszichologia.phd.elte.hu/vedesek/koronczai_beatrix_disszertacio.pdf 2013.01.13.

- c) Nem létező jelenség. Az internet esetében egy meghatározott környezetről beszélünk, nem pedig egy anyagról, mely függőséget okoz. Használatával ugyanakkor megfigyelhetővé válnak a függőségben szenvedők, avagy a függőség jeleit mutató egyének. (Bell)
- d) A jelenség függ az életmód, szabadidő és szakmai minőségektől, elvárásoktól
- e) Nem megfelelő elnevezés, hasznosabb lenne a kóros internethasználat (pathological internet use) kifejezést alkalmazni.

Első fejezetében Johnson megemlíti azt az “internetfüggőséget kezelő központot” (Center for Internet Addiction Recovery) alapító Pittsburgh-i Young professzort, aki nek elsőként sikerült a túlzott és problematikus internethasználat addiktív zavarként leírnia³. Young szerint a problémás használók elveszítik a kontrollt az internethasználat felett, fokozottan belemerülnek az internetezésbe, ekképp képtelenné válnak arra, hogy csökkentsék az internetezést mindazok ellenére, hogy az számukra problémát okoz. Young bár az internetfüggőségről, mint addiktív problémáról beszél, az általa kidolgozott Diagnosztikus Kérdőívet (Diagnostic Questionnaire) mégis inkább a kóros játékszenvedély kritériumai alapján alakította ki.⁴ Az internet minőségi használatának változásával Johnson indokoltan tartja, hogy kritizálja Young '98-ban kifejlesztett tesztjét (Internet Addiction Test/iAT), melyet meglátása szerint már 2008-2009-ben sem lehetett megbízhatóan használni. Young szerint az internethasználók körében pszichológiai függőséget alakít ki az az élmény, melyet az internetet használat során éreznek, s melyet később nehezen vagy egyáltalán nem képesek kontrolálni. Young ezt a fajta függést a szerencsejáték és a túlevés okozta érzelmi függésekhez hasonlította.⁵ William Glasser, amerikai pszichiáter (névéhez fűződik a valóság terápia (reality therapy) és a választás teória (choice theory) a függő egyént a következőképp határozta meg (1976): függő az, akinek életét, közvetlen szociális kapcsolatait “tönkretette” a heroin, alkohol vagy szerencsejáték. Más definíciók szerint, a függőség nem más, mint egy tény vagy körülmény, mely egy adott anyagnak, dolognak, tevékenységnek köszönhetően tesz szenvedélybetegé bennünket. Népszerű diskurzus elméletek közé tartozik azonban az a feltételezés, mely szerint a függőség értelmezhető egyfajta divatnak is (Macintosh Dictionary Widget 2008). Ez a felfogás Johnson szerint tekinthető az odaadás, elkötelezettség, megszállottság egy formájának. Nem szabad azonban elfeledkezni a fogalom azon értelmezhetőségéről sem, mely ezt a fajta odaadást, elkötelezettséget és megszállottságot kóros jelenségként kezeli.⁶ (Macintosh Dictionary Widget 2008)

³ Caught in the Net: How to Recognize Internet addiction and A Winning Strategy for Recovery. (1998). Evaluation and treatment of Internet Addiction (Chapter), in Innovations in Clinical Practice: A Source Book. (1999). Tangled in the Web: Understanding Cybersex from Fantasy to Addiction. (2001)

⁴ http://pszichologia.phd.elte.hu/vedesek/koronzai_beatrix_disszertacio.pdf 2013.01.13.

⁵ Johnsonnak két problémát is okoz Young elgondolása. Kérdéses, miszerint a) egy adott környezet képes-e függőségi állapotot kialakítani az egyénben, illetve b) hogy az internet azt a környezetet reprezentálja-e, ahol az emberek már meglévő függőségekkel vannak jelen vagy legalábbis a függőség jelét mutatják.

⁶ Johnson érdekesnek találja, miszerint az említett fogalmak a függőség megítélésben, mind a patológiás és nem patológiás definíciók olvasatában fellelhetőek. Johnson a kábítószer függőség jelenségéből tudja leginkább levezetni a függőség definícióját, mint valami irányába való kényszert, bizalmat, vágyat avagy megszállottságot. Szerinte amennyiben egyetértünk azzal a ténnyel, hogy a függőség egy adott anyaghoz

Vaughan Bell, londoni pszichiáter szerint különbséget kell tennünk a között, hogy a) valamit kényszeresen teszünk, b) ismétlődően szívesen csinálunk és c) valami olyat cselekszünk, ami viselkedésbeli függőséget okoz. Ez utóbbira egy olyan rendellenességként tekint, mely tevékenységet akkor is űzi az egyén, ha az káros hatásokkal jár. Vaughan példaként említi a mozit, olvasást, sétát és a barátokkal való beszélgetést, ami bár lehet kényszeres tevékenység, de nem válunk tőle függővé, hiánya legfeljebb elégedetlenné tesz bennünket.

Griffiths (1998) az internetfüggőséget (akárcsak a számítógépfüggőséget) technológiai addikcióként határozza meg, s a viselkedési addikciók közé sorolva hat kritérium mentén definiálja: hangulat módosulás, tolerancia, elvonási tünetek, szalencia, konfliktus és visszaesés. Az internetfüggőség viselkedési addikcióként való meghatározásakor az internethasználat maladaptív mintázata képezi a definíció alapját. A személy ismétlődő, tovakodó, sürgető érzést érez arra, hogy a cselekvést (az internetezést) véghez vigye, amely aktuálisan örömet szerez számára, de a későbbiekben distresszhet és/vagy mindennapi funkciók károsodásához vezet. Charlton (2002) újvizsgálta Griffiths hat kritériumát, hogy elkülönítse a függőket azoktól a személyektől, akik elköteleződnek az internet felé, de mégsem válnak patológiás használókká. Eredményei szerint három kritérium (kognitív szalencia, tolerancia, eufória) perifériális aspektusa az internetfüggőségnek, míg a központi magnak az addikció szempontjából az elvonási tünetek, relapszus és felépülés, a konfliktus és a viselkedési szalencia (az interferencia az evéssel, alvással) tűnnek.⁷ Egy másik iskola szerint az internetre, mint egyfajta környezetre kell tekintenünk. Minthogy az internet se nem anyag, se nem viselkedés, amihez függőség társulhat, így az elmélet támogatói elutasítják a tényt, hogy az internet függőséget okozna. Bell Younggal szemben elképzelhetetlennek tartja, hogy függőségi kapcsolat alakuljon ki az internettel kapcsolatban: "Logikailag lehetetlen (...) nem rendelkezünk megfelelő bizonyítékkal arról, hogy a túlzott internethasználat kockáztatná a lelki egészségünket".⁸

Jóval többen használjuk az internetet, mint 10-15 évvel ezelőtt, banális kérdésekre igyekszünk választ kapni, vagy épp új és izgalmas dolgok után igyekszünk kutatni. Akik saját számítógépes hozzáféréssel rendelkeznek, írja Johnson, nem függenek már a nyomtatott sajtótól: ugyanúgy információkészek, hisz az online-média egyéb forrásain keresztül részesülnek az információk áramlásában. A digitális technológia, avagy az online-kommunikáció részeseként képesek vagyunk az olyan döntések megtételére, hogy mit csináljunk szabadidőnkben és milyen módját válasszuk a másokkal való kommunikációnak. Ajayi (1995) szerint az internet tekintetében minden amit teszünk, csupán egy évtizedes trend folytatása. Ahogy nő a technológiai eszközök száma, úgy töltünk több időt használatukkal: irányváltás fedezhető fel a kapcsolatokban, mely a családtól a

való kötődést jelenti, továbbá ez a dependencia fizikai és mentális problémát okoz, akkor a dohányzás esetében elmonható, hogy az egyént nem magához a cigarettához fűzi a kapcsolat, hanem a cigarettában található nikotinhoz.

⁷ http://pszichologia.phd.elte.hu/vedesek/koronczai_beatrix_disszertacio.pdf 2013.01.13.

⁸ Johnson Bell elméletét gyakorlati szemléletéssel próbálja megközelíteni. Egyeseknek szerinte sokkal egyszerűbb, olcsóbb és gyorsabb e-mailt küldeni, mint telefonon bárkit is elérni. Ezzel szemben vannak azok, akik az elektronikus kommunikációval ellentétben a telefont, illetve a hagyományos levelet részesítik előnyben.

tömegek által vezérelt technológia irányába sodródik. A folyamatot összefüggésbe hozza a '30-as évekbeli rádiózással, amit a televízió követett az '50-es években, majd végül a számítógépes hálózatok viharos érkezése.

Young szerint az internet egyfajta menekülés, ugyanúgy, mint az a zsibbasztó érzés, amit az alkoholisták éreznek, amikor isznak. Ugyanakkor ha bármelyikünknek is menekülni támad kedve, számos olyan tevékenységi lehetőséget ismerünk, melyeknek aktív részesei lehetünk. Ezt az átmeneti megkönnyebbülést menekülés-szerű tevékenységnek (escape-like activities) nevezi Young. Kimenetelük tekintetében beszélhetünk "ártatlan" cselekedetokról, kóros ismétlődésük azonban egy egész életre kimozdíthat bennünket korábbi egyensúlyi állapotunkból. Nyilvánvalónak tűnik, hogy vannak olyan oki tényezők, melyek ezt a menekülés-szerű tevékenységet létjogosultsággal ruháznak fel, ugyanakkor nem szabad, hogy az olyan érzések, mint a magány, boldogtalanság, a fizikai megjelenéssel kapcsolatos negatív attitűdök, a stressz, stb. a valamihez való függőséget eredményezzék. Ezek csupán, mint szabadidős tevékenységek és szokások kell, hogy részesei legyenek az ember életének.

Beszélhetünk különbségekről időérzékünk elvesztésével kapcsolatban? Milyen különbséget látunk az internetezés, olvasás vagy épp a tévénézés alkalmával elveszített időérzék kapcsán? Az internet csupán olyan lehetőséget kínál az egyén számára, ahol ezek a tevékenységek maximálisan elérhetőek. Johnson szerint vannak jelentős, ugyanakkor ugyanannyira káros információk is az interneten, de ahogy a pornográfia elérhető a televízión keresztül, úgy a telefon is alkalmat adhat a szerencsejáték és különböző szexuális szolgáltatások igénybevételére. Az ember döntése, milyen tevékenység részese szeretne lenni, az internet csupán eszköz, mely lehetőséget kínál a választott szabadidős elfoglaltsághoz.

Glasser szerint nem minden függőséget lehet negatív jelzővel illetni. 1976-ban megjelent *A pozitív függőség* (Positive addiction) című könyvében két szabadidős tevékenységre fókuszált kiváltképp: a futásra és a meditációra. A megközelítés azon aspektusból történt, miszerint azok az egyének, akik az említett két tevékenységgel kapcsolatban önmagukat függőként definiálják, vajon az aktivitás mellőzésekor viselkedésük negatív szimptomát mutat-e. Glasser szerint három olyan tényező van, ami elengedhetetlen az emberi lét számára: a) képesek legyünk a szeretetre, b) mások szeretetét és elfogadását tudjuk értelmezni, illetve c) olyan tevékenységet űzzünk, mely fontos számunkra. Glasser a gyengeséget állítja párhuzamba a pozitív függőséggel. Meglátása szerint a gyenge egyének három ismérve van: a) feladás, b) negatív kimenetelű tevékenységben való részvétel, az érzelmek által való vezéreltség, illetve c) olyan negatív függőséget okozó tevékenységben vesz részt, mint a szerencsejáték, drog, alkohol, stb. Glasser tézise szerint a gyenge ember egy új, pozitív függőséget okozó tevékenység gyakorlásával képessé válik, hogy „rossz szokásain” felülemelkedjen. Widiando és Griffiths (2006) állítása szerint, amennyiben az internetfüggőség egy létező jelenség, csupán kis százalékát érinti az online populációnak. Kritizálták Young azon elméletét, mely az internet túltott használatát, mint függőséget okozó tényezőt kezelte. Griffithsék szerint félrevezető olyan feltételezésekbe merülni, mely a gyakori internethasználatot párhuzamba állítja a kóros (patológiai) és függő jelenségekkel, hisz a feltételezés figyelmen kívül hagyja azon kontextuális és diszpozicionális tényezőket, melyek ezt a "kórosságot" kiváltják

Az internethasználattal kapcsolatos zavarokat illetően az elmúlt években a következő megnevezések születtek:

- a) Internetfüggőség zavar (Internet Addiction Disorder/ IAD/Young)
- b) Kóros internet használat (Pathological Internet Use/ PIU/ Morahan-Martin and Schumacher)
- c) Túlzott internet használat (Excessive Internet Use/ EIU/ Hardie és Tee)
- d) Kényszeres internet használat (Compulsive Internet Use/ CIUS/Meerker és társai)

A kóros internethasználattal kapcsolatban Davis 2001-ben két területet említ. Elmélete szerint van az ún. specifikus kóros internethasználók (specific pathological internet use) köre, akik az internetet túlzott szexuális érintettségű tevékenységekre, online szerencsejátékokra és tőzsdei kereskedésre használják. Az említett tevékenységi körök első sorban tartalom specifikusak és az internet hiányában is gyakorolható területek. Egy másik megközelítés szerint van az ún. általános tevékenységet gyakorló kóros internethasználói (problematic internet use) kör, ami egy többdimenziós felhasználói tér. Davis értelmezése szerint, konkrét cél hiányában értelmezhető akár időpocsékolásnak is. Ilyen szerinte az online-chat vagy az e-mailektől való függés.

Caplan (2002) az internetfüggőséggel kapcsolatban jobbnak látta a problematikus internethasználat (problematic internet use) kifejezést alkalmazni. Meglátása szerint azok az emberek, akik már korábban is panaszkodtak az egyedüllétre, számukra az internet hálózata előnyökkel szolgálhat. A személyes kapcsolatokat könnyedén felváltja a világhálón történő problémamentes ismerkedés és kapcsolatfenntartás. Elgondolását kritika követte, mely szerint Caplan nem vette számításba az internethasználó populáció azon részét, akik előnyben részesítik a világháló adta személyes biztonságot.

Johnson a számítógéppel, azon belül is az internettel, mint oktatási segédeszköz is foglalkozik könyvében. Számos olyan elméletet sorakoztat fel, mely az internet pozitív, illetve negatív hatását szemlélteti. Az egyik utópisztikus elképzelés szerint, amennyiben minden iskolát megfelelő technikai ellátottságban részesítünk, pozitív kimentelt tapasztalhatunk, mind az oktatási, mind a társadalmi valóság figyelemmel kísérésekor. Az elmélettel szemben áll az az *iskola ellenes nézet* (anti-schoolers), mely a technika és internet széleskörű elérhetőségét egyenlőnek tekinti az oktatási intézmények teljeskörű bukásával. A nézetet Lary Cuban is követte, szerinte a technika és internet az iskolában bár helytállna, ugyanakkor teljes mértékben átalakítaná az oktatás folyamatát. Armstrong és Casement (2002) szerint a reform, mely a technológiát osztályok szintjén is alkalmazhatóvá tenné, az oktatás menetét produktívabbá, érdekesebbé tehetné minden korosztály számára. A diákok több információval találkozónának, a számítógép- és internethasználat növelné a motivációt, ekképp többet és gyorsabban tanulnának. Healy (1998) azonban hozzáteszi: „Csak azért mert a gyerekek szeretnek valamit, nem jelenti azt, hogy rájuk vagy akár az oktatásra jó hatással lenne”

Vajon a számítógép használata milyen hatással bír az egyén, legfőképp a gyermek fizikai kondíciójának alakulására? Johnson megemlíti Healy (1998) azon tanulmányát, mely a látás, illetve a csontrendszeri problémák és elváltozások kialakulására hívja fel a figyelmet. A váz- és izomrendszeri megbetegedés (példaként említve a felnőtteknek tervezett egér használatát), az általános szem fáradtság, az elektromágneses sugárzás, a

mozgásszegény életmód mind-mind a számítógép túlzott használatával köthető össze. Armstrong és Casement (2000) szerint ezek a problémák komoly és néha visszafordíthatatlan következményekkel járnak. Minthogy a fizikai környezettel való kapcsolat biztosítja az alapot egy magasabb szintű ismeretszerzésnek, így a mozgás elengedhetetlen feltétele a gyermek egészséges mentális és fizikai fejlődésének.⁹ Nikkel és Jansz (2006) néhány gyakorlati lehetőséget kínál arra a szülői tevékenységi körre, mely a videójáték felügyelete kapcsán merül fel. Elméletük szerint beszélhetünk ún. korlátozott közvetítői szerepről (restrictive mediation), mely bizonyos videójátékok használatát tiltja, illetve ún. aktív közvetítői szerepről (active mediation), mely nem tiltja a játékok használatát, ugyanakkor rámutat azok káros részletekre.

A game-research.com online játékosok körében végzett saját kutatási eredményei alapján látszik, hogy az online játék igen időigényes tevékenység. A válaszadók 54%-a hetente 0-12 óra közötti időtartamot töltött online játékkal, és 10%-uk hetente legalább 30 órát játszott, ami napi átlagban több, mint 4 óra. Griffiths (2004) az EverQuest¹⁰ játékosok körében végzett felmérése alapján a tizenévesek heti átlagos játékidéje 22,25 óra volt, míg a felnőtt játékosok átlagban 24,7 órát játszottak. Griffiths és munkatársai (2004) azt találták, hogy a felnőttek sokkal inkább áldoznak fel időt társas tevékenységeikből, mint a tizenévesek, ez utóbbiak pedig sokkal inkább az iskolai teendőikre fordítandó időt cserélik fel a játékra.¹¹ Az internetes játékok újra visszahozták a játszás társas funkcióját. A többfelhasználós játékok esetében a játékosok lehetnek fizikailag is együtt, de lehetnek egyedül is- ez esetben virtuális kapcsolatban másokkal. A Pszichológiai szempontból a játékok képesek csökkenteni a stresszt, érzelmet, kíváncsiságot tudnak kiváltani, hatnak a fantáziavilágra, kihívást és interakciót jelentenek, a gyakori visszacsatolás bátorítólághat, növeli az önértékelést és elégedettségérzést, a választás és kontroll érzetét adja. A félénkebbeknek önbizalmat ad anélkül, hogy kínos helyzetbe hozná őket.¹²

Johnson szerint az online elkötelezettség fejleszti a fiatalok technológiai szakértelmét. Amellett hogy a szabadidő felhasználásának egy módja, tanulási lehetőséget nyújt és a szociális kapcsolatok indítványozásának, fenntartásának is egy formája. Johnson szerint a következő pontok a számítógép és az internet lehetséges felhasználási módjait mutatja be:

- a) MSNTM és egyéb formái az instant chatnek/messagingnek (iChat™).
- b) Szörfölés az interneten
- c) E-mail írás és megtekintés
- d) Házi feladattal kapcsolatos kutatói munka
- e) Website design

⁹ Johnson megemlíti Mackay (1997) azon elméletét, mely az elmúlt 80-100 év viszonylatában kategorizálta a lemúló és feltörekvő új generációkat. Mackay szerint szerencsés generációnak nevezhető a '20-as évek populációja, a háború utáni időszak a stressz generáció időszaka, míg akik a '70-es években születettek ők a lehetőségek generációja.

¹⁰ Az egyik legismertebb MIMORPG játék, melyet a Sony fejlesztett ki.

¹¹ Smith and Egenfeldt-Nielsen, 2002. Griffiths, 2004. In: *Internet.hu. A magyar társadalom digitális gyorsfényképe 3.* Társi Zrt. 2006:258.

¹² Dormán. E- Pálvölgyi. M. Online szórakozás, interaktív felhasználási módok. In: *Internet.hu. A magyar társadalom digitális gyorsfényképe 3.* Társi Zrt. 2006:260-261

- f) Kulturális aspektusú "kutatások" (tévés show, celebek, termék)
- g) Játék (online és offline)
- h) Számítógép konfigurálásval kapcsolatos tevékenységek
- i) Zene letöltés (Mp3)
- j) CD írás a letöltött zenékből

Míg az első négy tevékenység Johnson szerint az iskolában is elvégezhető, addig a többi aktivitás elsősorban otthonra korlátozódik. Johnson a listán nem jelölte azokat a tevékenységeket, melyek a megkérdezettek ismerőseikkel, barátaikkal, családtagjaikkal folytatott online aktivitását mutatja be. (pl.: információ megosztás, közös játék, stb.) A kapcsolattartás szempontjából a kamaszok a következő egyénnel tartják fel az internetes kapcsolatot:

- a) akikkel korábban már találkoztak, majd online tartották fenn a kapcsolatot,
- b) akikkel csupán az interneten találkoztak,
- c) más online játékosokkal,
- d) akik online voltak,
- e) hasonló érdeklődésűekkel,
- f) barátok barátaival,
- g) globális falu tagjaival
- h) gazdaságilag kiváltságos helyzetűekkel (Levinson 1999; McLuhan és Powers 1989).

Az első hat kategóriába olyan tevékenységek sorolhatók, mint a website design, szinkron és aszinkron kommunikáció, internetes játékok, illetve az egyéni és tanulmányi érdeklődésnek megfelelő információcsere. Az utolsó két kategóriát Johnson külön veszi nagytípus alá. Bevezetesként kitér a digitális kívülálló[□] fogalmára, melyen azon embereknek részét érti, akik az internethez a) nem férnek hozzá, b) közömbösök vagy épp c) nem érdekeltek a digitális média használatában. Ahogy a Matthew hatás is (Merton 1973) kimondja, a gazdagok még gazdagabbak, a szegények egyre szegényebbek lesznek: a családok technikai felszereltségének minőségétől függően lesz megfelelő számítógépes ismetük. Johnson megemlíti, (ugyanakkor egy hosszabb fejezet is szentel az olyan jelenségek tisztázására, mint a társadalmi tőke, hiszterézis, habitus és mező elmélet) Bourdieu azon népszerűvé vált elgondolását, miszerint a szülői háttér mindenképp a kulturális tőkén, a kulturális erőforrásokon keresztül befolyásolja a megszerzett társadalmi pozíciót (Bourdieu 1973; 1978; 1986). Az elmélet szerint a magas (legitim) kultúrával való szoros kapcsolatot biztosító családi háttér olyan készségekhez, stílushoz, modorhoz, ízléshez juttatja az egyént, amelyek képessé teszik őt arra, hogy ismerősként mozogjon, megfelelően kommunikálni tudjon az iskola világában, és amelyeket éppen ezért az oktatási rendszer nagyra értékeli. Bourdieu ugyanis úgy tartja, hogy az iskola valódi funkciója nem a tudás, az ismeretek továbbadása, hanem a fennálló egyenlőtlenségi rendszer újratermelése. Ez pedig éppen azért válik lehetővé, hogy a privilegizált társadalmi csoportokból érkező gyerekeket az örökölt kulturális erőforrásaik jól megkülönböztethetővé teszik, vagyis a kulturális tőkével való ellátottság a kedvező társadalmi pozíció megbízható jelzőrendszereként szolgál. Bourdieu feltételezi, hogy ezek az erőforrások elsősorban a felső társadalmi osztályokból származó gyermekek számára állnak rendelkezésre.

Ennek okai többfélék. Ezen osztályok tagjai maguk is bőségesen el vannak látva kulturális erőforrásokkal, ismerik a szentesített kultúra jeleinek megfejtéséhez szükséges kódokat, és maguk is uralják mindazokat a viselkedésformákat, melyek ezt a tudásukat nyilvánvalóvá teszik. Emellett a kulturális tőke elsajátítása, illetve átadása anyagi tőkét is igényel, amivel megint csak az uralmon lévő csoportok vannak a legjobban ellátva.¹³ Marx szintűgy vitát váltott ki a társadalmi változásokhoz vezető technológiai újítások hatalmáról, amikor rámutatott: „A kézi malom a feudális urak társadalmát teremti meg, míg a gőzmalom az ipari kapitalisták társadalmát”. Álláspontja szerint bizonyos új technológiáknak hihetetlen hatalmuk van az emberi viselkedés és a társadalmi szerkezet alakulásában.¹⁴ 1967-ben Robert L. Heilbroner, közgazdász- történész is áttekintette a technológiai meghatározottság problémáját, mint írja: „különösen bizonyos történelmi korszakok problémája (...), amelyekben a technikai változás erejét szabadjára engedték, ám ahol az irányítás és az ellenőrzés képviselői még erőtlenek.”¹⁵

Ahány kutatás és tanulmány, annyi vélekedés az internethasználatról és felhasználói magatartásról. Minimális ma már azoknak a száma, akik rendelkeznek hozzáféréssel, mégis távol tartják magukat használatától. Ilyen vagy olyan apropóból hivatkozunk szükségességére, ám hogy a tényleges internethasználattal eltöltött idő arányban van-e a „szükséges” idővel, egy külön kutatás tárgyát képezhetné. Tekintettel a felhasználókra, érdemes lenne különbséget tennünk az internet fogyasztói és felhasználói populáció¹⁶ között, megvizsgálva annak szociokulturális hátterét, tekintettel a generációk közti különbségekre és az internet minőségi felhasználására.

¹³ Bourdieu 1973. 1978. 1986. In: Blaskó Zs. Kulturális reprodukció vagy kulturális mobilitás. *Szociológiai Szemle*. 2002/2. 3-27

¹⁴ Wallace, P.: *Az internet pszichológiája*. Osiris. 2002:27

¹⁵ Heilbroner, R.L.(1967). In: Wallace, P.: *Az internet pszichológiája*. Osiris. 2002

¹⁶ Fogyasztó megnevezés alatt a konkrét célok nélküli internethasználatot értem, míg a használói magatartásra tudatos, előre megtervezett tevékenységként tekintek.